







BEDIENUNGSANLEITUNG

Liebe Eltern,

*wir von **VTech**® sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile Motion**® **Aktives Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile**® Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt.*

Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile**® Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**® viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech**® und weiteren **VTech**® Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de*



Einleitung

Mit dem **V.Smile Motion**® Lernspiel Disneys Winnie Puuh – Die Honigjagd erlebt Ihr Kind eine Welt voller Lern- und Spielspaß! Bei diesem Lernspiel sammelt Ihr Kind zusammen mit Winnie Puuh Honigtöpfe ein und erlebt mit ihm und seinen Freunden viele spannende Abenteuer.

Im Abenteuer-Modus und im Lernspiel-Modus werden Lernthemen wie Buchstaben, Wörter, Zahlen, Zählen, Farben, Formen und Allgemeinwissen gefördert. Das Lernspiel wird begleitet von schöner Musik, welche die Herzen der kleinen Puuh-Fans höher schlagen lässt. Der 2-Spieler-Modus bringt ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. Zwei Schwierigkeitsstufen sorgen für einen lang anhaltenden Spielspaß und steigern durch immer neue Anforderungen das Selbstvertrauen Ihres Kindes.

Überzeugen Sie sich selbst und erleben Sie gemeinsam mit Winnie Puuh und seinen Freunden lustige Abenteuer auf seiner Honigjagd. Wir von **VTech**® wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen und Lernen.



SPIELBEGINN

SCHRITT 1: AUSWAHL DES SPIELMODUS

Bewegen Sie den Auswahlbalken nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



1.Lernabenteuer

In diesem Spielmodus können Sie Winnie Puuh helfen, Honigtöpfe für seine große Party zu sammeln. Hierbei können Sie zwischen dem Abenteuerspiel und den Einzelspielen auswählen.



Abenteuerspiel
Im Abenteuerspiel führt Sie Winnie Puuh nacheinander durch vier unterschiedliche Abenteuerspiele, begleitet von der Geschichte „Winnie Puuh – Die Honigjagd“

Einzelspiel
Im Einzelspiel können Sie individuell die vier Abenteuerspiele auswählen, ohne das gesamte Abenteuerspiel von Anfang bis Ende zu spielen.

- **Abenteuerspiel**

Wenn Sie das **V.Smile® Gerät** ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Abenteuerspiels gespeichert. Wenn Sie „Weiter" wählen, setzen Sie das Abenteuerspiel an der Stelle fort, an der es unterbrochen wurde.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspielkassette im **V.Smile® Gerät** eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zum **V.Smile® Gerät** nicht unterbrochen wurde.



Weiter
Drücken Sie auf „Weiter", um ein bereits angefangenes Spiel fortzusetzen.

Neues Spiel
Drücken Sie auf „Neues Spiel", um das Abenteuerspiel von Anfang an zu spielen.

- **Einzelspiel**

Bewegen Sie den Auswahlrahmen im Einzelspielmenü auf das Spiel welches Sie spielen möchten und drücken Sie die OK-Taste, um zu beginnen.



2. Lernspiele

Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches der vier Lernspiele Sie erleben möchten. Jedes Lernspiel bietet unterschiedliche Lerninhalte. Bewegen Sie den Joystick, um ein Spiel auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



3. Einstellungen

Hier können Sie zwischen Musik „Ein" und Musik „Aus" wählen. Außerdem können Sie einstellen, wie viele Versuche Winnie Puuh haben soll, fünf oder unendlich viele. Bewegen Sie den Joystick, um eine Einstellung auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



SCHRITT 2: SPIELEINSTELLUNGEN



1. **Stufe:** Bewegen Sie den Joystick, um den leichten oder schweren Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste zur Bestätigung.
2. **Spielerzahl:** Bewegen Sie den Joystick, um die Spielerzahl auszuwählen und bestätigen Sie mit der OK-Taste.

   Bitte beachten Sie, dass der 2-Spieler-Modus beim **V.Smile Pocket**® und beim **V.Smile**® **Cyber Pocket**™ nicht zur Verfügung steht.

3 **Steuerungsmodus:** Wählen Sie aus, mit welchem Joystick Sie spielen möchten und bestätigen Sie dies mit der OK-Taste.



SCHRITT 3: SPIELSTART

Wenn Sie ein Lernabenteuer beginnen möchten, lesen Sie bitte beim Spielmodus Lernabenteuer nach. Wenn Sie ein Lernspiel machen möchten, finden Sie beim Spielmodus Lernspiele nützliche Hinweise.



Zusatzfunktionen

Hilfe-Taste



Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort ✓. Wählen Sie ✗ wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Antwort zu bestätigen.



Das mehrmalige Drücken der Ende-Taste ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü „Lernspiele“, wenn Sie die Frage mit ✓ beantworten. Wählen Sie ✗, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Antwort zu bestätigen.



V.Link™ Verbindung

(Nur bei Geräten, die den **V.Link**™ unterstützen.)



Wenn Sie den **V.Link**™ (separat im Handel erhältlich) an Ihr **V.Smile**® **Gerät** anschließen, erscheint im Hauptmenü ein neuer Auswahlpunkt: **V.Link**™ Verbindung. Über diesen Menüpunkt ist es möglich, Spielstände auf den **V.Link**™ zu übertragen. Wenn die Spielstände übertragen sind, können Sie den **V.Link**™ am USB-Port Ihres Computers anschließen und auf der **V.Link**™ Internetseite einige lustige Bonusspiele freischalten. Bitte entfernen Sie den **V.Link**™ nicht aus der Buchse, solange Daten gespeichert werden. Bitte beachten Sie, dass es nicht möglich ist, Daten vom **V.Link**™ auf das **V.Smile**® **Gerät** zurück zu speichern.

Bonusspiele auf der V.Link™ Internetseite



Wenn Sie im Abenteuerspiel eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen, erhalten Sie besondere Goldmünzen. Wenn Sie diese Punktzahlen auf den **V.Link**™ speichern, können Sie auf der **V.Link**™ Internetseite ganz besondere Bonusspiele mit den Goldmünzen freischalten.

Goldmünzen sammeln:

1. Goldmünze	Erreiche zwischen 1 und 99 Punkte im Abenteuerspiel
2. Goldmünze	Erreiche zwischen 100 und 199 Punkte im Abenteuerspiel
3. Goldmünze	Erreiche zwischen 200 und 299 Punkte im Abenteuerspiel
4. Goldmünze	Erreiche zwischen 300 und 399 Punkte im Abenteuerspiel





SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer	Lerninhalt
Spiel 1: ABC im Hundertmorgenwald	Kennen lernen des Alphabets, erkennen von Buchstaben und Lauten, Buchstabenreihenfolge
Spiel 2: Puuhs Luftballon Abenteuer	Kennen lernen der Farben
Spiel 3: Honig für den Winter	Buchstabieren, Wörter, Erweiterung des Wortschatzes
Spiel 4: Puuhs Flußabenteuer	Formen

Lernspiele	Lerninhalt
Lernspiel 1: Fange die Insekten	Zählen und Erkennen von Insekten
Lernspiel 2: Repariere Puuhs Fenster	Formen und Farben
Lernspiel 3: Wo ist der Maulwurf?	Erweiterung des Wortschatzes, Bild-Wort-Zuordnung
Lernspiel 4: Bildersuche	Erkennen von Buchstaben

Status Anzeige

In den Spielen zeigt die Statusleiste, wieviele Punkte im aktuellen Spiel bereits erreicht wurden, wieviele Versuche noch zur Verfügung stehen, welche Aufgabe zu lösen ist und welcher Spieler gerade spielt.

- Spieler – Zeigt an ob Spieler 1 oder 2 an der Reihe ist.
- Versuche – Die Versuche zeigen Ihnen an, wie oft Sie noch versuchen können die Aufgabe zu lösen.
- Punktzahl – Die Punktzahl zeigt Ihnen an, wie viele Punkte Sie bereits eingesammelt haben.
- Aufgabe – Hier sehen Sie, was Sie in diesem Spiel sammeln sollen.



Lernabenteuer

Spiel 1 – ABC im Hundert-Morgen-Wald

Spielverlauf

Puuhs Abenteuer beginnt im Hundert-Morgen-Wald. Hier gibt es Honigtropfen und Honigtöpfe für Winnie Puuh zu suchen. Sammle alle Honigtropfen und –töpfe ein, um mehr Honig für Winnie Puuhs Party zu bekommen.

Lerninhalt: Kennen lernen von Buchstaben



- ★ **Leicht**: Sammle Honigtöpfe mit großen und kleinen Buchstaben. Wenn Du einen Großbuchstaben und den dazu passenden Kleinbuchstaben eingesammelt hast, wird dieser lautiert.
- ★★ **Schwer**: Sammle die Großbuchstaben in der richtigen Reihenfolge

2-Spieler-Modus:

Beide Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

Steuerung:

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Bewege Puuh nach links oder rechts	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts	Bewege den Joystick nach links oder rechts
Springen	Schwinge den kabellosen Joystick von oben nach unten	Drücke die **OK-Taste**
Kriechen	Kippe den kabellosen Joystick nach vorne	Bewege den Steuerhebel nach unten
Aufstehen	Kippe den kabellosen Joystick nach hinten	Bringe den Steuerhebel in die Ausgangsposition
Hochklettern	Kippe den kabellosen Joystick nach hinten	Bewege den Steuerhebel nach oben
Nach unten fallen	Kippe den kabellosen Joystick nach vorne	Bewege den Steuerhebel nach unten

Spiel 2 – Puuhs Luftballon Abenteuer

Spielverlauf



Winnie Puuh kann mit einem Luftballon fliegen! Drücke auf die OK-Taste, um einen Luftballon zu fangen und loszufliegen. Sammle dabei die farbigen Honigtöpfe ein. Beim Einsammeln eines farbigen Honigtopfes verwandelt sich die Farbe Deines Luftballons.

Lerninhalt: Farbenzuordnung



- ☆ **Leicht**: Beim Einsammeln der Honigtöpfe lernst Du nacheinander die Farben kennen.
- ☆☆ **Schwer**: Beim Einsammeln der Honigtöpfe lernst Du gleichzeitig mehrere Farben kennen.

2-Spieler-Modus:

Beide Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

Steuerung:

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Bewege Puuh nach links oder rechts	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts	Bewege den Joystick nach links oder rechts
Springen	Schwinge den kabellosen Joystick von oben nach unten	Drücke die **OK-Taste**
Fliege nach rechts oder links	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts
Fliege nach oben oder unten	Kippe den kabellosen Joystick nach hinten oder vorne	Bewege den Steuerhebel nach oben oder unten

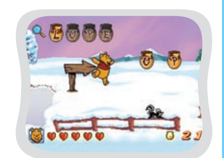
Spiel 3 - Honig für den Winter

Spielverlauf



Achte auf die zauberhafte Schneelandschaft! Hilf Winnie Puuh dabei, die Honigtöpfe mit den richtigen Buchstaben zu finden, so dass er das vollständige Wort buchstabieren kann. Pass dabei besonders auf die Eislöcher auf. Drücke auf die OK-Taste, um über die Eislöcher zu springen.

Lerninhalt: Erweiterung des Wortschatzes



- ★ **Leicht**: Sammle Honigtöpfe mit den gesuchten Buchstaben. Hierbei wird der Wortschatz mit vielen neuen Wörtern erweitert.
- ★★ **Schwer**: Sammle Honigtöpfe mit den gesuchten Buchstaben und achte besonders auf die zahlreichen eingebauten Fallen. Hierbei wird der Wortschatz mit vielen neuen Wörtern erweitert.

2-Spieler-Modus:

Beide Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

Steuerung:

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Bewege Puuh nach links oder rechts	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts	Bewege den Joystick nach links oder rechts
Springen	Schwinge den kabellosen Joystick von oben nach unten	Drücke die **OK-Taste**
Kriechen	Kippe den kabellosen Joystick nach vorne	Bewege den Steuerhebel nach unten
Aufstehen	Kippe den kabellosen Joystick nach hinten	Bringe den Steuerhebel in die Ausgangsposition
Hochklettern	Kippe den kabellosen Joystick nach hinten	Bewege den Steuerhebel nach oben
Nach unten fallen	Kippe den kabellosen Joystick nach vorne	Bewege den Steuerhebel nach unten

Spiel 4 - Puuhs Flussabenteuer

Spielverlauf

Spring in den Regenschirm hinein und mach eine lustige Fahrt flussabwärts. Achte besonders auf die Honigtöpfe mit den gesuchten Formen. Benutze den Joystick, um den Regenschirm auf dem Wasser zu bewegen.



Lerninhalt: Große und kleine Formen

- ★ **Leicht**: Sammle jeweils zwei gleiche Formen ein. Beim Einsammeln der Formen wird Dein Reaktionsvermögen geschult.
- ★★ **Schwer**: Sammle große und kleine Formen ein. Beim Einsammeln der Formen wird Dein Reaktionsvermögen geschult.



2-Spieler-Modus:

Beide Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

Steuerung:

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Bewege den Regenschirm nach links oder rechts	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts
Bewege den Regenschirm nach oben oder unten	Kippe den kabellosen Joystick nach vorne oder hinten	Bewege den Steuerhebel nach oben oder unten

LERNSPIELE

Lernspiel 1 - Fange die Insekten

Spielverlauf

Fange die richtige Anzahl der oben angezeigten, gesuchten Insekten! Benutze den Joystick, um mit dem Netz die gesuchten Insekten einzufangen. Hast Du ein Insekt gefangen, dann drücke die OK-Taste. Wenn Du die gesuchte Anzahl Insekten eingefangen hast, bewege das Netz mit Hilfe des Joysticks zu Winnie Puuh und drücke noch einmal die OK-Taste. Hast Du zu viele Insekten, bewege das Netz zum Glas. Hier kannst Du durch Drücken der OK-Taste Insekten freilassen.



Lerninhalt: Zählen und Erkennen von Insekten

- ★ **Leicht**: Mit dem Fangen von verschiedenen Insekten lernst Du Zählen.
- ★★ **Schwer**: Mit dem Fangen von vielen verschiedenen Insekten lernst Du Zählen.



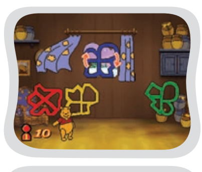
2-Spieler-Modus:

Spieler 1 und 2 spielen gleichzeitig, wer zuerst etwas richtig macht, erhält Punkte.

Steuerung:

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Bewege das Netz nach links oder rechts	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts
Bewege das Netz nach oben oder unten	Kippe den kabellosen Joystick nach vorne oder hinten	Bewege den Steuerhebel nach oben oder unten
Fange das Insekt	Drücke die **OK-Taste**	Drücke die **OK-Taste**

Lernspiel 2 - Repariere Puuhs Fenster



Spielverlauf

Finde die Form, die zum Fenster passt. Kippe den kabellosen Joystick, um die Form so zu drehen, dass sie passt.



Lerninhalt: Formen und Farben

- ☆ **Leicht**: Einfachere Formen
- ☆☆ **Schwer**: Komplexere Formen



2-Spieler-Modus:

Spieler 1 und 2 spielen gleichzeitig, wer zuerst etwas richtig macht, erhält Punkte.

Steuerung:

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Wähle eine Form	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts
Auswahl bestätigen	Drücke die **OK-Taste**	Drücke die **OK-Taste**
Die Form drehen	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts

Lernspiel 3 - Wo ist der Maulwurf?

Spielverlauf

Ein Maulwurf erscheint mit verschiedenen Bildern! Wähle das passende Bild zu dem oben gezeigten Wort aus. Du kannst mit dem Joystick oder den farbigen Tasten auswählen.



Lerninhalt: Erweiterung des Wortschatzes

- ☆ **Leicht**: Finde das passende Bild zu dem gezeigten Wort. Hierbei lernst Du verschiedene Farben und eine Bild-Wort-Zuordnung.
- ☆☆ **Schwer**: Finde das passende Bild zu dem gezeigten Wort in kurzer Zeit. Hierbei lernst Du verschiedene Farben und eine Bild-Wort-Zuordnung.





2-Spieler-Modus:

Spieler 1 und 2 spielen gleichzeitig, wer zuerst etwas richtig macht, erhält Punkte.

Steuerung:

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Wähle ein Bild	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts
Auswahl bestätigen	Drücke die **OK-Taste**	Drücke die **OK-Taste**

Lernspiel 4 - Bildersuche

Spielverlauf

Decke alle Bildkarten auf. Kippe den kabellosen Joystick, um eine Karte zu wählen. Drücke die OK-Taste, um die Karte aufzudecken.

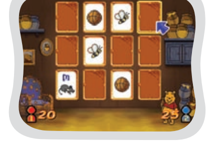
Lerninhalt: Erkennen von Buchstaben



Leicht: Es gibt vier Kartenpaare mit Buchstaben



Schwer: Es gibt 6 Kartenpaare mit Buchstaben und Bildern



2-Spieler-Modus:

Die Spieler wechseln sich ab und dürfen immer 2 Karten aufdecken. Wer die meisten Punkte bekommt, gewinnt.

Steuerung:

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Wähle eine Karte	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts, nach vorne oder hinten	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts, oben und unten
Karte aufdecken	Drücke die **OK-Taste**	Drücke die **OK-Taste**







PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.



EMPFEHLUNG

Wir von **VTech**® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile Motion**® **Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen können.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.



PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile Motion**® **Lernkonsole** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile Motion**® **Lernkonsole** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile Motion**® **Lernkonsole** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile Motion**® **Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).



HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.



HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereitzuhalten.

- Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer
- Beschreibung des Problems
- Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.



Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech**® Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn
- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ____

Produktname: ____

Absender:

Name: ____

Straße: ____

PLZ: ______________ Ort: ____________________________

Telefon: ____

______________ ______________________

Kaufdatum Stempel des Händlers



Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech**®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)



91-002306-123-000 德